

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan delapan pokok bahasan utama, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan pada masa kini mengalami perkembangan yang signifikan, khususnya dalam bidang teknologi. Kemajuan teknologi yang berlangsung dengan cepat memberikan peran yang sangat penting serta membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan telah banyak diterapkan, baik dalam kegiatan administrasi maupun dalam pengelolaan sarana dan prasarana sekolah. Selain itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran perlu dilakukan karena guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi secara efektif (Purnasari & Sadewo, 2020). Menurut Baroroh dkk. (2024), pendidikan pada era perkembangan teknologi yang semakin pesat ditandai dengan pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang inovatif, mendukung konsep kurikulum merdeka yang menekankan fleksibilitas dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan individu. Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi minat dan

bakatnya dengan pendekatan berbasis proyek dan pemecahan masalah yang didukung oleh media digital. Guru berperan sebagai fasilitator, memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual. Dengan integrasi teknologi dan metode pembelajaran yang lebih interaktif, pendidikan menjadi lebih inklusif, efektif, serta relevan dengan perkembangan zaman dan tuntutan dunia kerja (Sahida dkk. 2023).

Kurikulum dalam dunia pendidikan berperan sebagai landasan utama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di Indonesia. Kurikulum tidak sekadar dianggap sebagai dokumen formal semata, melainkan merupakan dokumen penting yang berfungsi untuk mengarahkan pendidikan agar berjalan lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Jannah dkk. 2022). Menurut Angga dkk. (2021). Pendidik perlu memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang kurikulum yang saat ini digunakan, agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang menawarkan beragam bentuk pembelajaran intrakurikuler, dengan tujuan mengoptimalkan potensi peserta didik serta memperkuat pemahaman konsep dan kompetensi yang mereka miliki. Kurikulum merdeka memiliki tujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam meningkatkan keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta akhlak mulia, sekaligus mengembangkan cipta, rasa, dan karsa peserta didik agar menjadi pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila. Dalam Kurikulum merdeka, guru diberikan keleluasaan untuk memilih bahan ajar yang sesuai dan relevan dengan kebutuhan belajar serta minat masing-masing peserta didik. Selain itu, kurikulum ini juga menekankan penguatan

pencapaian Profil Pelajar Pancasila, yang dikembangkan berdasarkan tema-tema yang telah ditetapkan oleh pemerintah (Kemendikbudristek, 2022). Dengan demikian, penerapan kurikulum yang tepat dan efektif dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih terarah, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini pada akhirnya akan mendorong peningkatan kualitas hasil belajar siswa, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan peserta didik dalam memahami materi dapat diketahui melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar yang mengacu pada patokan atau kriteria yang telah ditetapkan. Menurut Kemendikbudristek BSKP (2022), peserta didik dinyatakan telah mencapai ketuntasan dalam memahami materi apabila memperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 81–100%, yang menunjukkan bahwa peserta didik telah tuntas dan layak memperoleh pengayaan atau tantangan pembelajaran yang lebih tinggi. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Agung (2020) yang menyatakan bahwa pedoman nasional yang digunakan dalam mengukur hasil belajar adalah Penilaian Acuan Patokan (PAP). PAP merupakan sistem penilaian yang digunakan untuk menentukan tingkat pencapaian kemampuan peserta didik berdasarkan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan PAP, peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan apabila menguasai kompetensi pengetahuan minimal sebesar 80% dengan predikat baik. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu mencapai penguasaan kompetensi pengetahuan sekurang-kurangnya 80% agar memperoleh predikat baik. Tingkat penguasaan tersebut akan lebih mudah dicapai apabila peserta didik menunjukkan antusiasme dan merasa

nyaman selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan sehingga dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan secara langsung di SD Negeri 1 Luwus diketahui hasil wawancara, ditemukan bahwa salah satu kendala dalam proses pembelajaran adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk merancang dan membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik. Padatnya beban administrasi dan tanggung jawab mengajar membuat guru kesulitan untuk fokus mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu memaksimalkan potensi belajar peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal dan hasil belajar siswa rendah.

Adapun hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Luwus melalui pengamatan secara langsung saat proses pembelajaran di kelas IV, terlihat bahwa partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa tampak pasif dan kurang menunjukkan antusiasme saat kegiatan belajar berlangsung. Salah satu penyebab utama dari rendahnya keaktifan siswa adalah metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh metode ceramah. Metode ini cenderung bersifat satu arah, sehingga siswa hanya menjadi pendengar tanpa banyak kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan dan mengalami kejenuhan. Minimnya penggunaan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik turut memperkuat

rasa bosan siswa, sehingga perhatian mereka mudah teralihkan. Situasi tersebut tentu berdampak pada efektivitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang kurang optimal. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang menunjukkan bahwa dari 26 orang peserta didik hanya 35% atau sebanyak 9 orang yang dinyatakan tuntas dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 81,5 yang berada pada kategori baik. Sementara itu, 65% atau sebanyak 17 orang peserta didik lainnya belum mencapai ketuntasan karena memperoleh skor rata-rata sebesar 64 yang termasuk dalam kategori kurang. Pendidikan Pancasila dapat dilihat pada lampiran 1.2. Untuk tabel hasil belajar siswa muatan kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memiliki tingkat penguasaan kompetensi pengetahuan yang rendah. Oleh karena itu, berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP), sebagian besar peserta didik belum memenuhi kriteria yang diharapkan, yaitu mencapai hasil belajar minimal 80% dalam penguasaan kompetensi pengetahuan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran melalui pengembangan media digital yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik (Priantini, 2020). Selain itu, pesatnya perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu meningkatkan minat dan perhatian peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran (Udiyani, 2021). *Media Smart Visual Learning* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif

yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar melalui pendekatan visual dan interaktif. Selain itu, media ini juga memberikan keleluasaan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih kreatif dan kontekstual, sehingga dapat menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Penggunaan *Smart Visual Learning* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, meningkatkan pemahaman konsep, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Ketersediaan fasilitas yang memadai juga memungkinkan guru untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa *Smart Visual Learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses belajar.
- 2) Guru kurang memiliki kreativitas dalam mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa.
- 3) Hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, yang ditunjukkan dari 26 siswa hanya 35% atau 9 siswa yang mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 81,5 pada kategori baik,

sedangkan 65% atau 17 siswa lainnya belum tuntas dengan rata-rata nilai 64 pada kategori kurang. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan.

- 4) Proses pembelajaran cenderung berpusat pada penyampaian materi dari buku pegangan siswa dan didominasi metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, serta kurang terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Penyampaian materi dalam pembelajaran sering dilakukan dengan tempo yang cepat, sehingga pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan kurang diperhatikan.
- 6) Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, ruang lingkup kajian dalam penelitian ini tergolong cukup luas. Oleh karena itu, untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas serta memperoleh hasil penelitian yang lebih optimal, perlu dilakukan pembatasan masalah. Mengacu pada identifikasi masalah tersebut, penelitian ini difokuskan pada belum dikembangkannya media pembelajaran pada materi keragaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar yang mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun dari media pembelajaran *Smart Visual Learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas dari media pembelajaran *smart visual learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan dari media pembelajaran *Smart Visual Learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas dari media pembelajaran *smart visual learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk merancang rancang bangun media pembelajaran *Smart Visual Learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Untuk menganalisis validitas isi media pembelajaran *Smart Visual Learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.

- 3) Untuk menganalisis kepraktisan dari media pembelajaran *Smart Visual Learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran *Smart Visual Learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan media pembelajaran *Smart Visual Learning* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran *smart visual learning* ini yaitu:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Smart Visual Learning berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini menampilkan halaman utama (home) dengan desain berwarna dan ilustrasi budaya Indonesia, menu navigasi materi, gambar pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata tradisional, animasi pembelajaran, serta kuis interaktif yang dirancang menarik dan mudah digunakan oleh siswa.
- 2) Media ini berbentuk visualisasi interaktif dengan berisi gambar, animasi, materi, dan kuis agar memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan
- 3) Media pembelajaran Smart Visual Learning ditujukan secara khusus untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan tampilan visual yang disesuaikan

dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, seperti penggunaan warna cerah, ikon menarik, gambar budaya yang nyata, tulisan yang mudah dibaca, tombol navigasi sederhana, dan ilustrasi interaktif agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi keragaman budaya.

- 4) Media pembelajaran *Smart Visual Learning* ini digunakan dengan cara ditayangkan melalui LCD dan proyektor di dalam kelas maupun digunakan secara mandiri melalui laptop. Tampilan media terdiri atas halaman pembuka, menu utama, materi bergambar, animasi pembelajaran, video pendukung, latihan soal interaktif, serta halaman evaluasi yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Smart Visual Learning* berbasis digital ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut

- 1) Media pembelajaran *Smart Visual Learning* ini digunakan dengan cara ditayangkan melalui LCD dan proyektor di dalam kelas maupun digunakan secara mandiri melalui laptop. Tampilan media terdiri atas halaman pembuka, menu utama, materi bergambar, animasi pembelajaran, video pendukung, latihan soal interaktif, serta halaman evaluasi yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
- 2) Media *Smart Visual Learning* berbasis digital ini dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang keberagaman budaya yang bersifat luas dan cenderung abstrak secara lebih sederhana dan konkret.
- 3) Media *Smart Visual Learning* berbasis digital ini dikembangkan dengan sederhana namun tetap menarik sehingga sangat mudah diakses dan digunakan oleh siswa atau guru di sekolah.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *smart visual learning* berbasis digital ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu sebagai berikut

- 1) Pengembangan media Smart Visual Learning berbasis digital dalam penelitian ini hanya difokuskan pada materi keragaman budaya dan belum mencakup seluruh capaian pembelajaran pada muatan Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Media Smart Visual Learning berbasis digital ini memerlukan perangkat pendukung seperti laptop, LCD, proyektor, dan sumber listrik sehingga penggunaannya belum dapat dilakukan secara optimal apabila sarana dan prasarana teknologi di sekolah terbatas.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan definisi terhadap istilah-istilah tersebut. Adapun batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan serta mengembangkan suatu produk, baik berupa media, desain, maupun produk pembelajaran, yang selanjutnya diuji kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan untuk

mendukung kelancaran proses belajar agar berlangsung secara lebih efektif dan optimal.

2. *Smart Visual Learning* merupakan salah satu media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar melalui pendekatan visual dan interaktif. Media ini menggabungkan elemen gambar, animasi, dan simulasi interaktif yang memungkinkan peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah dan menyenangkan.
3. Digital adalah suatu pendekatan, sistem, atau metode yang menggunakan teknologi digital sebagai landasan utama dalam pelaksanaannya. Ini mencakup pemanfaatan perangkat elektronik seperti komputer, *SmartPhone*, internet, serta berbagai aplikasi dan platform digital untuk mendukung aktivitas tertentu, seperti pembelajaran, komunikasi, pengolahan data, maupun layanan informasi.
4. Hasil belajar merupakan penilaian akhir yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses dan pengalaman yang dilakukan secara berulang.
5. Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam Kurikulum Merdeka sebagai pengganti dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pancasila) yang terdapat dalam Kurikulum 2013. Mata pelajaran ini berfokus pada penguatan semangat kebangsaan dan rasa cinta terhadap tanah air, yang dilandasi oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, serta prinsip Bhinneka Tunggal Ika sebagai dasar keberagaman bangsa.

6. Materi keragaman budaya merupakan cakupan materi yang mempelajari tentang keanekaragaman budaya yang berupa pakaian, rumah, kesenian, adat-isti adat dan lain sebagainya.

